Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from www.Boxoft.com to remove the watermark

EUROPEAN VERSION
(NES-P-HY)

Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM

ICE HOCKEY

ANLEITUNG
(NES-HY-FRG)

*Diese Spiel-Kassette kann nur zusammen mit der europäischen Ausführung des NES-Grundgerätes gespielt werden.

© 1987 Nintendo®
Nintendo Co.,Ltd.

Printed in Japan

Wir freuen uns, daß Sie sich für das Nintendo® -Entertainment-System™ und die Spiel-Kassette Ice Hockey entschieden haben.

SPIELBESCHREIBUNG

Eishockey ist ein hartes, schnelles Wettkampf-Spiel, bei dem jede Mannschaft versuchen muß, den Puck in das gegnerische Tor zu schießen. Ein Spiel besteht aus drei (3) Dritteln, und diejenige Mannschaft, die am Ende die meisten Tore geschossen hat, ist der Sieger.
Ist nach dem dritten Drittel das Spiel unentschieden, wird es durch Strafstöße (=Penalty, in der Anzeige symbolisiert durch PS) entschieden. Steht danach noch kein Sieger fest, geht das Spiel ohne Torwart in eine Verlängerung.
Das Spiel ist nur eingeschränkt mit dem Original Eishockey-Spiel vergleichbar, so gibt es z.B. nur 4 Feldspieler und das Spiel wird ohne "Abseits" gespielt.
Zum Spielbeginn und zu Beginn eines jeden Drittels treffen sich je ein Spieler der beiden Mannschaften im Kreis der Spielfläche zum Anstoß-Bully.
Von da ab geht's zur Sache!

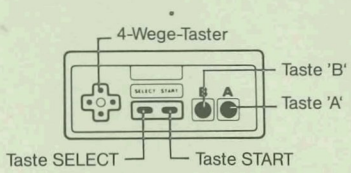
Lesen Sie diese Spiel-und Bedienungsanweisung bitte genau durch, damit Sie das Spiel gut in den Griff bekommen. Anleitung gut aufbewahren.

1. Wichtige Hinweise

- Dieses Spiel wurde aus höchstempfindlichen electronischen Bauteilen gefertigt. Eine sorgsame und pflegliche Behandlung wird daher dringend empfohlen.
- Das Spiel darf keinen extremen Temperaturschwankungen ausgesetzt werden. Vermeiden Sie schwere Stöße, Fallenlassen und nehmen Sie das Spiel keinesfalls auseinander.
- Die Kontakte dürfen nicht berührt, verschmutzt oder naßgemacht werden.
- Nicht mit Benzin, Alkohol oder anderen Lösungsmitteln reinigen.
- Bei Einlegen/Herausnehmen dieses Spiels in/aus dem N.E.S. Grundgerät, ist dieses immer auszuschalten.

2. Bedienungs-Anleitung

Controller 1: zum Spielen für einen Spieler
Controller 2: zum Spielen für den zweiten Spieler im Zwei-Personenspiel.

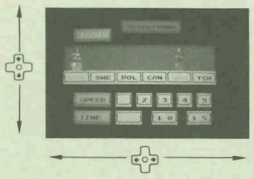


3. Spiel Aus-/Anwahl

Wird während der automatischen Spiel-Vorführung die Taste START gedrückt, springt das Spiel in die Funktion Spiel-Auswahl. Dann 4-Wege-Taster oder Taste SELECT drücken, um entweder das Spiel für einen (allein gegen den Computer), oder für zwei Spieler anzuwählen. Danach Taste START für den Spielbeginn drücken.

SPIELAUSWAHL

WAHLMÖGLICHKEITEN

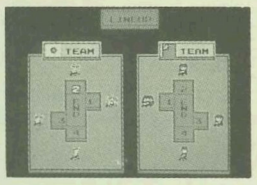


Wahlmöglichkeiten

↕	TEAM	Mit dem 4-Wege-Taster wird das eigene und das gegnerische Team ausgewählt: USA (Vereinigte Staaten von Amerika), SWE (Schweden), POL (Polen), CAN (Kanada), URS (Sowjet Union), TSH (Tschechoslowakei). ■ 1 Spieler Spiel (1): die eigene Mannschaft (C): gegnerische Mannschaft (Computer) ■ 2 Spieler Spiel (1): Team des 1. Spielers (2): Team des 2. Spielers
	GESCHWINDIGKEIT	Mit dem 4-Wege-Taster kann die Geschwindigkeit des Spielablaufs von 1 (langsam) bis 5 (am schnellsten) ausgewählt werden.
	ZEIT	Mit dem 4-Wege-Taster kann eine Spielzeit von entweder 7, 10 oder 15 Minuten ausgewählt werden.

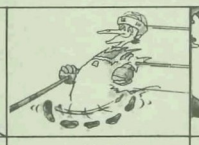
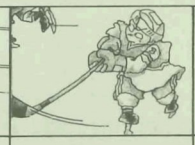
Nach Auswahl des Teams, der Geschwindigkeit des Spielablaufs und der Spielzeit, Taste START zum Spielbeginn drücken.

Die Mannschafts-Aufstellung



Taste 'A': durch Druck wird die körperliche Verfassung der Spieler ausgewählt.
4-Wege-Taster: Zum Ansteuern der Spieler.

Nun gilt es, die Formation der eigenen Mannschaft nach der körperlichen Verfassung der vier Spieler zusammenzustellen. Durch jeden Druck auf die Taste 'A' ändert sich die körperliche Verfassung des Spielers, dessen Nummer blinkt. Mit dem 4-Wege-Taster wird dann Spieler für Spieler angesteuert. Der jeweils angesteuerte Spieler blinkt. Es gibt schlanke, normal gebaute und untersetzte Spieler, jeder mit für ihn ganz charakteristischen Spieleigenschaften. Es gilt daher genau über die Zusammensetzung des eigenen Teams nachzudenken!

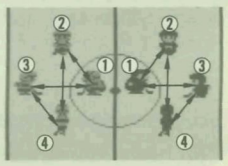
Körperliche Verfassung / Charakteristische Spieleigenschaft			
Stockgewandheit	schnell	Durchschnitt	langsam
Schußstärke	mäßig		dynamisch
Body Check	schwach		stark
Anstoß/Bully	gut		schwach

Hat man sich für die Zusammensetzung der eigenen Mannschaft entschieden, 4-Wege-Taster auf die Marke END steuern und dann Taste 'A' drücken. Im Spiel zu Zweit ist entsprechend für den 2. Spieler zu verfahren. Danach beginnt das Spiel.

4. So wird gespielt

Anstoß/Bully

Man wählt die Mannschafts-Formation für das Bully. Spieler (1) und (3) sind hauptsächlich auf die Verteidigung spezialisiert, die Spieler (2) und (4) dagegen auf Angriff. Spieler (1) fährt in den Kreis, um das Bully auszuführen.
Man kann die Spieler (2) und (4) durch Drücken des 4-Wege-Tasters nach oben oder unten austauschen. Zum Austausch der Spieler (1) und (3) gilt 4-Wege-Taster nach links/rechts drücken. Im Spiel dirigiert man die jeweils blinkenden Spieler direkt.



① ⟷ ② : Taste A
③ ⟷ ④ : Taste B
① ⟷ ③ : 4-Wege-Taster
② ⟷ ④ : 4-Wege-Taster

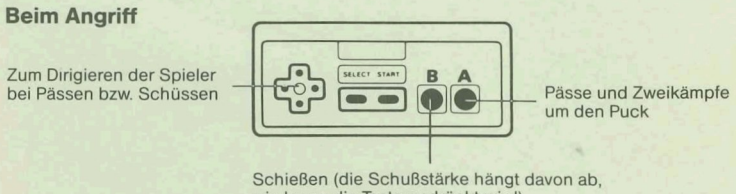
Pausen-Funktion

Während des Spiels ist eine Pause möglich. Dazu Taste START einmal drücken. Zum Weiterspielen Taste START erneut drücken.

Erläuterungen zur Grafik

Funktionsweise der Controller

Beim Angriff



Bei der Verteidigung

Techniken zum Gebrauch der Taste 'B'

Schießen

Durch Drücken, Halten und plötzlichem Loslassen der Taste 'B' wird geschossen. Die Schußstärke hängt davon ab, wie lange die Taste gehalten wird.

Antäuschen

Wird Taste 'B' nur kurz und leicht gedrückt, geht der Spieler zwar in Schuß-Position, schießt jedoch nicht.

Spieler-Tausch

Der blinkende Spieler wird gegen den ausgetauscht, der dem Puck am nächsten ist.

Verstärken der Verteidigung

Wird die Taste 'B' ständig gedrückt gehalten, versammeln sich die Spieler vor dem Tor, um die Verteidigung zu verstärken.

Eishockey Regeln

(Unerlaubter Weitschuß/Icing)

Wird der Puck von einer Mannschaft aus einer Position der eigenen Spielhälfte über die gegnerische Tor-Linie geschossen und ein Spieler der gegnerischen Mannschaft – mit Ausnahme des Torwarts – berührt ihn, wird das Spiel unterbrochen und ICING gepfiffen. Der Puck wird dann in die Verteidigungs-Zone derjenigen Mannschaft gebracht, die für das ICING verantwortlich war. Ein Bully wird ausgespielt.
Kein ICING wird gepfiffen, wenn der Puck durch den Torraum geschossen wird oder das gegnerische Team durch Strafzeiten mit weniger Spielern spielen muß.

Vom Handgemenge zum Power-Play

Durch eine schnelle Druckfolge auf Taste 'A' wird um den Puck gekämpft. Dauert dieser Zweikampf zu lange, greifen die umstehenden Spieler mit in den Kampf ein und ein Handgemenge entsteht. Einer der Spieler erhält dann vom Schiedsrichter eine Strafzeit auf der Anzeige und muß für eine bestimmte Zeit auf die Strafbank. Die Angriffe derjenigen Mannschaft, deren Spieler nun in der Überzahl sind, werden als „Power-Play" bezeichnet.
Bitte beachten: obwohl es durch das schnelle Drücken einfacher ist, den Puck zu erwischen – jedoch auch leichter, sich dabei Strafzeiten einzuhandeln – wird diejenige Mannschaft, die einen Zweikampf um den Puck beginnt, weit häufiger durch Schiedsrichter-Entscheidungen benachteiligt.

Spielerauswahl aus der gegnerischen Mannschaft

Hat man alle Mannschaften in der schnellsten Stufe des Spielablaufs (5) besiegt, kann man sich bei der Mannschaftsaufstellung Spieler des gegnerischen Teams heraussuchen.

Verbessern der Schlenz-Technik

Hat man über die Taste 'B' genug Schußstärke angesammelt, läßt sich der Puck auch schlenzen. Bei dieser Technik schlenzt man den Puck über den Stock des angreifenden Gegners.